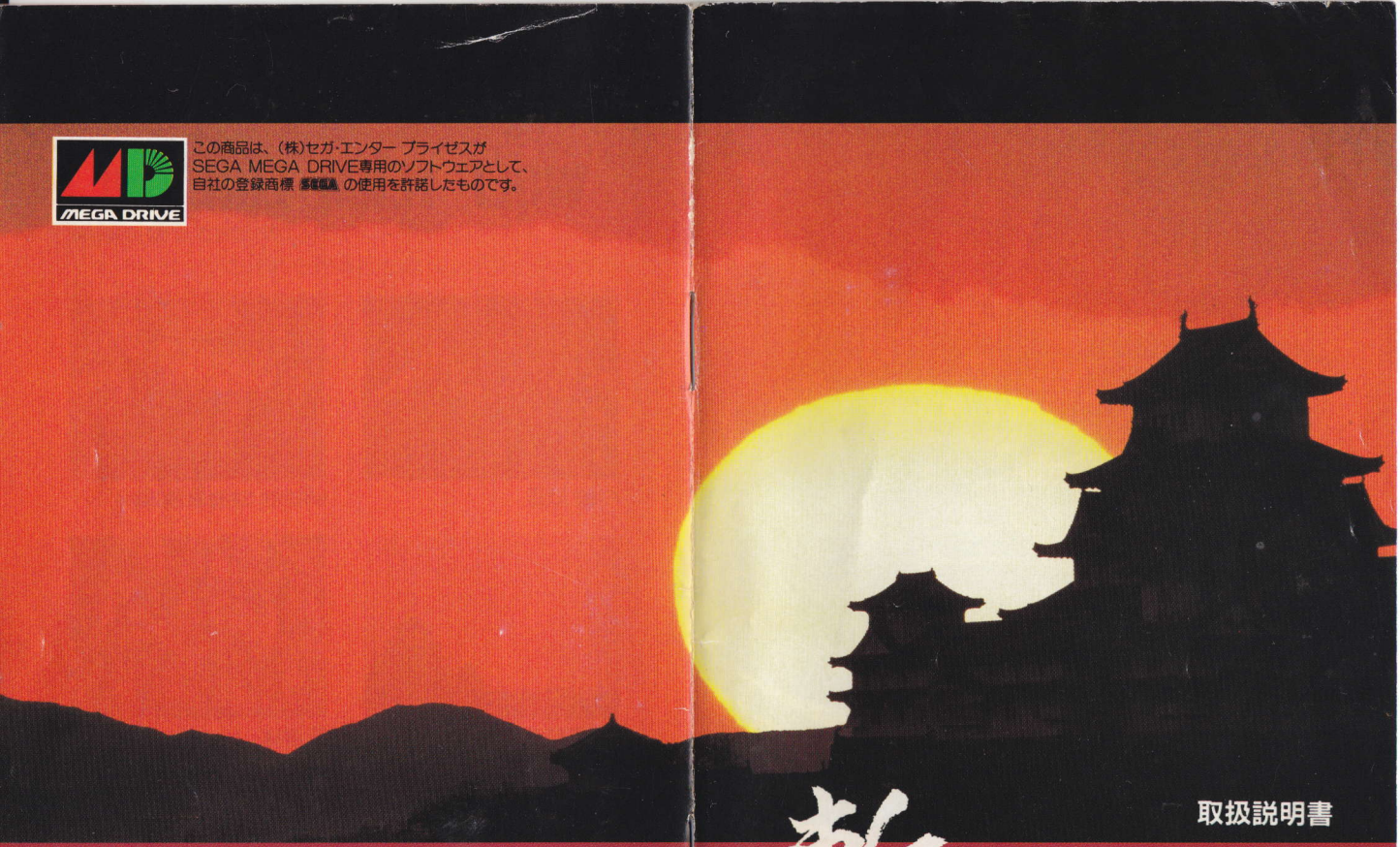
この商品は、(株)セガ・エンター プライゼスが
SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 の使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

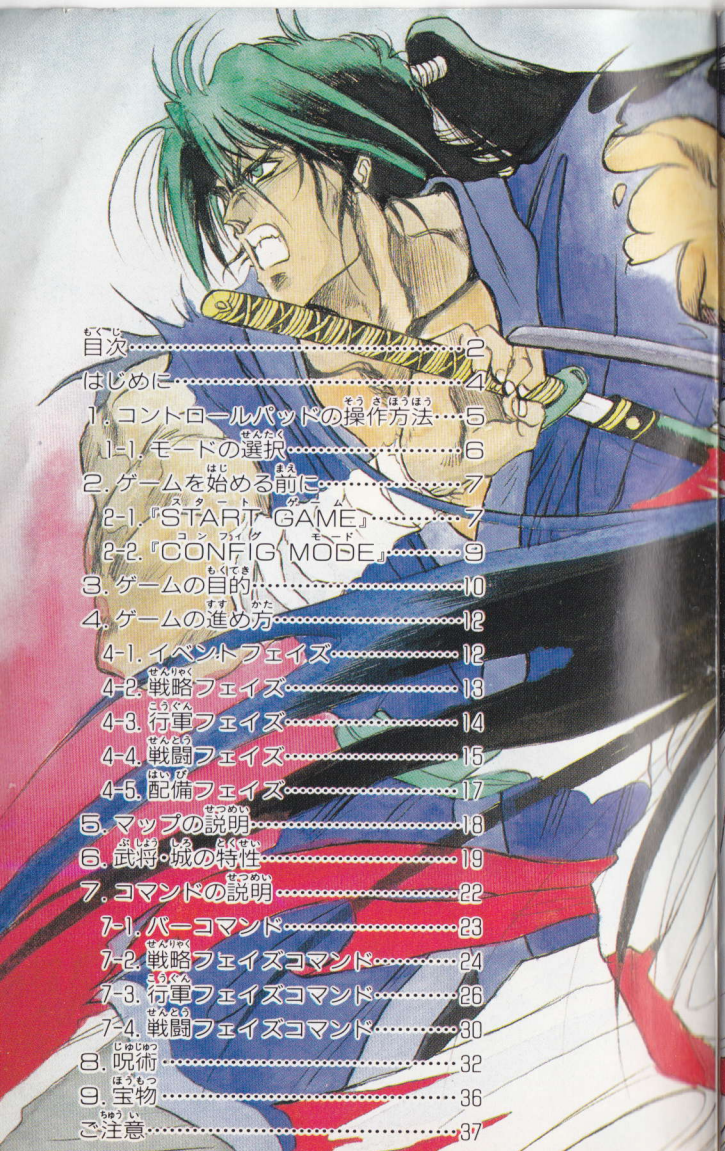


取扱説明書

斬【ZAN】 夜叉円舞曲

T-32033

WOLF TEAM



目次……2
はじめに……4
1.コントロールパッドの操作方法……5
1-1.モードの選択……6
2.ゲームを始める前に……7
2-1.『START GAME』……7
2-2.『CONFIG MODE』……9
3.ゲームの目的……10
4.ゲームの進め方……12
4-1.イベントフェイズ……12
4-2.戦略フェイズ……13
4-3.行軍フェイズ……14
4-4.戦闘フェイズ……15
4-5.配備フェイズ……17
5.マップの説明……18
6.武将・城の特性……19
7.コマンドの説明……22
7-1.パーコマンド……23
7-2.戦略フェイズコマンド……24
7-3.行軍フェイズコマンド……26
7-4.戦闘フェイズコマンド……30
8.呪術……32
9.宝物……36
ご注意……37

このたびはメガドライブ用カートリッジ『斬～夜叉円舞曲～』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ゲームを始める前にこのプレイングマニュアルをお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

ゲームを始める前に

このゲームは2人プレイ用のシミュレーションゲームです。プレイする陣営を選び、配下の武将を操って全国統一をするのが目的です。

1人プレイの場合は、使用するコントロールパッドを「コントロール端子1」に接続して下さい。2人プレイの場合は2つのパッドを「コントロール端子1」「コントロール端子2」にそれぞれ接続して下さい。

はじめに

戦国シミュレーションゲームとは

戦国シミュレーションゲームとは戦国時代の様々な戦いをシミュレートするゲームです。ただしこの『斬～夜叉円舞曲～』は戦国シミュレーションゲームとしては異色のゲームといえるでしょう。呪術・宝物・結界など新しいシステムが導入され、戦国シミュレーションというよりはファンタジーシミュレーションと呼んだ方がふさわしいかも知れません。

戦国情緒たっぷりのファンタジーシミュレーションゲーム『斬～夜叉円舞曲～』の世界を堪能して下さい。

用語説明

本マニュアルにはシミュレーションゲーム用語が幾つか使われています。ここではそれらを説明します。

ターン……ゲームを進める上での段階を指します。

フェイズ……１ターン内での段階のことを指します。

武将ユニット…ユニットとついた場合は画面上にあるシンボルを指します。武将とあった場合は軍職を指します。

軍職……軍職はユニットの階級を指します。

1.コントロールパッドの操作方法

『斬～夜叉円舞曲～』の基本操作は方向ボタンでカーソルを動かして選び、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルします。Cボタンはモードの選択に使用します。

スタートボタン タイトル画面…『START GAME』
『CONFIG MODE』

方向ボタン……カーソルの移動

Aボタン……入力の決定

Bボタン……キャンセル

Cボタン……モードの選択

モードの選択については次ページをご覧下さい。

※このマニュアルで「○○を選んで下さい」とある場合は方向ボタンでカーソルを動かして選びたいコマンドやユニットの上に移動させてAボタンを押して下さい。

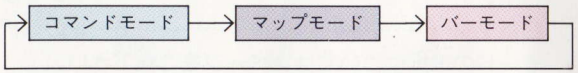
1.コントロールパッドの操作方法

1-1. モードの選択

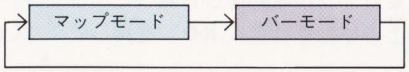
夜叉円舞曲のゲーム画面は上の写真の様になっています。カーソルがバーにある場合をバーモード、マップ上にある場合をマップモード、コマンド上にある場合をコマンドモードといいます。バーモードではバーコマンドを使用することができ、マップモードではユニットを選びます。コマンドモードはコマンドを選んで実行します。

Cボタンを押すたびにモードが変わります。モードを変更できるのは戦略フェイズと行軍フェイズだけです。それぞれのフェイズでのモードは次の様になっています。

戦略フェイズ



行軍フェイズ



2.ゲームをはじめる前に

まず電源をONして下さい。『斬～夜叉円舞曲～』のタイトルと戦国絵巻が現れます。これがタイトル画面です。ここでコントロールパッドのスタートボタンを押して下さい。『START GAME』と『CONFIG MODE』の2つのコマンドが現れます。『START GAME』は最初からゲームを始めるときに、『CONFIG MODE』は設定を変更するときに選びます。

2-1.『START GAME』

◀スタート選択画面

このコマンドを選ぶとゲームスタート画面が表示されます。まず保存データをロードして始めるか、それとも最初から始めるかを選びます。

次に1人プレイか2人プレイかを選びます。

そしてどのシナリオでプレイするかを決定します。シナリオは3つあります。シナリオを選んでAボタンを押して下さい。

麗鬼　織田信長

次にどの陣営でプレイするかを決定します。『斬～夜叉円舞曲～』は将棋やチェスと同じように複数の駒を操作して勝敗を競います。ですからプレイヤーは自分の陣営の全ての武将を操作することが出来ます。3陣営の内から選べます。プレイする陣営を選びAボタンを押して下さい。

◀陣営選択画面

ゲームの難しさを決めます。難易度は初級・中級・上級の3段階ありますので、難易度を設定して下さい。盟主選択で書いたように、難易度を初級に設定したときはボーナスポイントがあります。

◀難易度選択画面

最後に盟主を決定します。盟主とは将棋でいうところの『王将』です。ですが王将が敵に取られても負けるわけではありません。残った武将の中から新たな盟主を選び出してゲームを続けます。盟主にする武将を選んでAボタンを押して下さい。なお難易度を初級としたときはボーナスポイントとして5ポイントを盟主の特性値

◀盟主選択画面

に割り振ることが出来ます。方向キーの上下で増やす特性値を選んで、左右で増減させて下さい。Aボタンを押せば終了となります。

これらを決定すると、これで良いかどうかを決定します。変更するならば、中断を選んでAボタンを押して下さい。シナリオの選択から選び直すことが出来ます。それで良ければ実行を選んでAボタンを押して下さい。

ゲーム開始です。

2-2.『CONFIG MODE』

ここではミュージックモードなどを選べます。

MUSIC

ゲーム中に流れる音楽を聞くことができます。

SE

ゲーム中に流れる効果音を聞くことができます。

KEY

A・B・Cボタンの設定を変えることができます。

夜叉の若きリーダー　最空

3.ゲームの目的

『斬〜夜叉円舞曲〜』の目的は最初にプレイヤーが選択した陣営によって異なります。

【魔空陣営】

魔空界と呼ばれる異世界の邪神『死魔神』を崇拝する集団です。この時代では尾張の大名である織田信長が死魔神の忠実な部下の魔物『麗鬼』に乗り移られてしまうことで魔空という勢力が誕生します。魔空陣営の目的は全国を征服し、死魔神を復活させることです。

【夜叉陣営】

千年もの昔から、死魔神の降臨を妨げ続けてきたのが彼ら『夜叉』と呼ばれる人々です。彼らはあらゆる地方・身分・職業に散らばり、死魔神の復活を監視し続けてきました。夜叉陣営の目的は乱世を鎮め、蝦夷に封印されている死魔神を放逐することです。

3.ゲームの目的

【中間陣営】

魔空でも夜叉でもない中立の存在が彼ら中間陣営の武将達です。魔空と夜叉の出現により彼らもまた結束を固め、中間陣営として他の2陣営に敵対します。

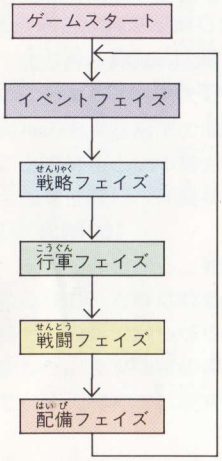
中間陣営の目的も、全国を統一することです。

邪神

死魔神

4.ゲームの進め方

『斬～夜叉円舞曲～』は次の様に進みます。



このイベントフェイズから配備フェイズまでの流れを１ターンといいます。１ターンは３ヵ月、１季節に相当します。

4-1.イベントフェイズ

イベントフェイズは天災や各城の妖力の回復が行なわれます。また城の駐留武将の妖力の補給や城の守備兵の徴兵も自動的に行なわれます。このフェイズはメッセージが表示され、終了します。

◀イベント画面

4.ゲームの進め方

4-2.戦略フェイズ

戦略フェイズでは武将の編成や兵力の補充、情報の確認などをします。このフェイズではバーコマンドと戦略フェイズコマンドの2通りのコマンドが使えます。

◀戦略画面

なお、このフェイズでは武将を自動的に行動させるFUAを指定します。(☞22ページ参照)

FUAとは

FUAとはフレキシブル・ユニット・オートの略称で、情況に応じた自動行軍のことを指します。このFUAは、コマンドの武将編成で行ないます。武将の行動パターンを4つに分け、自動行軍させます。このFUAは盟主以外の全ての武将に設定できます。したがって、盟主だけは手動で命令を出さなければなりません。原則として軍職の大将は盟主に、武将はそれぞれの上司である大将に向かって行軍します。(☞20ページ参照)

4-3. 行軍フェイズ

◀行軍画面

行軍フェイズは実際に武将ユニットを行動させるフェイズです。行軍、呪術、結界などの実際に戦局を左右するコマンドを実行しますので注意して下さい。なお行軍フェイズでは１武将ユニットにつき１コマンドしか実行できません。このフェイズではバーコマンドと行軍フェイズコマンドが使えます。(☞27ページ参照)

4-4. 戦闘フェイズ

◀戦闘画面

戦闘フェイズは敵の軍隊と戦い、勝敗を決定するフェイズです。戦闘は敵ユニットと隣り合ったときに発生します。戦闘フェイズは下の支援要請から戦闘結果表示までの流れを１戦闘ターンとし、これを12回繰り返すことで戦闘を行ないます。

(1)支援要請

戦闘に遭遇した武将は、近くにいる味方の武将に支援を要請できます。支援を頼める武将は、戦場にたどり着ける武将だけです。支援させる武将を選んで下さい。

(2)副将選択

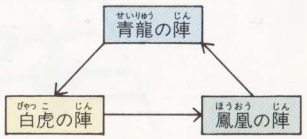
支援に応じた武将の中から副将を選ぶことができます。副将にする武将を選んで下さい。

(3)陣形選択

戦闘を行なう陣形を選択します。陣形には3種類ありそれぞれ『青龍の陣』『白虎の陣』『鳳凰の陣』となっています。3つの陣はジャンケンの関係になっています。有利な陣形で戦えば相手に大きな損害を与えられ相手から与えられる損害は少なくできます。それぞれの陣形は

『青龍の陣』がグー
『白虎の陣』がチョキ、
『鳳凰の陣』がパー

となっています。



(4)戦闘フェイズコマンド入力

戦闘フェイズコマンドを入力します。ここでどのコマンドを選ぶかが戦闘の勝敗の分かれ目となります。ただし、奇襲を受けた側は2ターンの間戦闘コマンドを入力することができません。奇襲は兵力の少ない側がしやすくなっています。(☞27ページ参照)

(5)戦闘結果表示

相手から与えられた損害は総兵力から引かれます。兵力が0になった武将は捕虜となってしまいます。

(6)戦闘の終了

戦闘は次の3つの場合に終了します。

①12戦闘ターンが経過した時点
②どちらかが全滅した時点
③どちらかが全員退却した時点

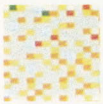
①の場合は引き分けとなります。②・③の場合は戦場に残った方が勝利したことになります。

4-5. 配備フェイズ

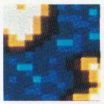
捕虜とした武将は自分の武将になります。このフェイズでは捕虜を配備します。配備できるのは味方の城だけです。駐留武将がいる城には配備できませんので空いている城に配備して下さい。全部の城に駐留武将がいる場合は次のターン以降にまわされます。

5. マップの説明

『斬〜夜叉円舞曲〜』には7つの地形があります。

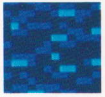


平地
移動力 1
防御力 低



海路
移動力 3
防御力 低

丘陵
移動力 2
防御力 中



海
移動力 ∞
防御力 無

山岳
移動力 4
防御力 高

港
移動力 1
防御力 中

城
移動力 1
防御力 高

＊港にいる武将が行軍する場合は、対岸にある港にも渡れます。港を上手に使うことによって、敵の背後に回るなど、臨機応変な作戦が展開できます。

6. 武将・城の特性

武将と城には特性値があります。特性値とは、武将や城の能力を数字にして表わしたものです。

(1)武将の特性

武将の特性は11種類あります。それぞれ次のようになっています。

①所属陣営

どの陣営に所属しているかを表わしています。夜叉・魔空・中間のいずれかです。

②軍職

陣営内の地位を表わしています。盟主・大将・武将のいずれかです。

③位階

武将のレベルを表わしています。位階は下の図のようになっています。

◀武将情報画面

◀武将編成画面

低い←

正従	八位	正従	七位	正従	六位	正従	五位	正従	四位	正従	三位	正従	二位	正従	一位

→高い

6.武将・城の特性

④兵力
その武将が何人の兵士を持っているかを表わしています。１武将の持てる兵力は位階が高いほど多くなります。

⑤武力
その武将がどのていど戦闘が得意かを表わしています。

⑥知力
知力は諜報や呪術が得意かどうかを表わしています。この特性値が高いほど諜報は成功しやすくなります。

⑦士気
士気は武将の兵士の気力を表わしています。

⑧妖力
妖力はマジックポイントです。呪術を使う際には妖力を使って呪術を放ちます。

⑨呪術型
呪術型には地水火風空の５種類があります。呪術についての詳しい説明は32ページの呪術を見て下さい。

⑩所属
武将だけこの特性があります。上司である大将や盟主が誰であるかを表わしています。

⑪行動
行動はＦＵＡでどんな行動をするかを表わしています。

風	会合に奔走する	会合重視型
林	バランスのとれた	臨機応変型
火	攻撃を繰り返す	攻撃重視型
山	防御に徹する	拠点防御型

6.武将・城の特性

(2)城の特性
城には４種類の特性があります。それぞれの特性は次のようになっています。

①所属陣営
その城がどの陣営の城かを表わしています。魔空・夜叉・中間のいずれかです。

②兵力
城の守備兵の数を表わしています。守備兵は毎ターンイベントフェイズに増加します。

③士気
城の守備兵の気力を表わしています。

④妖力
城に蓄えられた妖力を表わしています。駐留武将はここから妖力の補給を受けます。妖力も毎ターンイベントフェイズに増加します。

蛇髪仙　徳川家康　紅竜　豊臣秀吉

7.コマンドの説明

夜叉円舞曲には24個のコマンドがあります。コマンドとは、ゲームを進めるために出す命令です。戦略・行軍・戦闘フェイズの3つのフェイズでコマンドを実行してゲームを進めます。

バーコマンド

地図（☞23ページ）
城郭（☞23ページ）
武将（☞23ページ）
機能（☞23ページ）
終了（☞23ページ）

戦略フェイズコマンド

武将編成（☞24ページ）
兵力移動（☞24ページ）
組織構成（☞24ページ）
宝物鑑定（☞25ページ）
命令終了（☞25ページ）

行軍フェイズコマンド

行軍（☞26ページ）
結界（☞27ページ）
呪術（☞27ページ）
待機（☞29ページ）
会合（☞26ページ）
諜報（☞27ページ）
宝物（☞28ページ）
終了（☞29ページ）

戦闘フェイズコマンド

攻撃（☞30ページ）
宝物（☞30ページ）
待機（☞31ページ）
呪術（☞30ページ）
勧告（☞31ページ）
退却（☞31ページ）

7.コマンドの説明

7-1. バーコマンド

地図

全国の情勢を見られます。各陣営の支配国の分布を表わした全国地図。それぞれの陣営の領国、配下の武将数を集計した列国情報と武将情報が表示されます。

城郭

各陣営の城郭の一覧表です。敵の陣営の一覧表は諜報で知った情報だけが表示され、他は空白となっています。

武将

各陣営の武将の一覧表です。敵の陣営の一覧表は諜報で知った情報だけが表示され、他は空白になっています。

機能

セーブやロードを行なうコマンドです。途中でゲームを中断したいときは保存を選んで下さい。全部で2ヵ所にセーブできます。次からはそのセーブした所を再現でロードすれば、中断したところから始まります。

終了

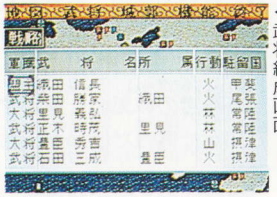
このコマンドを実行すると、戦略フェイズなら命令終了、行軍フェイズならば終了が実行されます。

7-2. 戦略フェイズコマンド

戦略フェイズコマンドは戦略フェイズで出す命令の集まりです。これらのコマンドは何度でも実行できます。

武将編成

武将編成コマンドは軍職や行動型を変更します。変更したい部分に方向ボタンでカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。



◀武将編成画面

兵力移動

兵力移動は城の守備兵を武将の配下に振り分けるためのコマンドです。城にいる武将の名前だけが表示されます。振り分けたい武将にカーソルを合わせて方向ボタンの左右で振り分けて下さい。Aボタンを押すことによって一度に振り分けられる人数を変えることが出来ます。

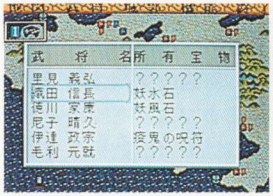
組織構成

武将編成で行なった編成を見るコマンドです。盟主を頂点とした構成図が表示されます。敵陣営の組織構成も見ることが出来ますが、後で説明する行軍フェイズコマンドの諜報の結果のみが表示されます。

宝物鑑定

宝物は鑑定して効果を知らない限り使うことは出来ません。宝物を手に入れたらこのコマンドを実行します。ただし、宝物を鑑定するには熟練を必要としますので、従三位以上の位階の持ち主でなければ鑑定は出来ません。

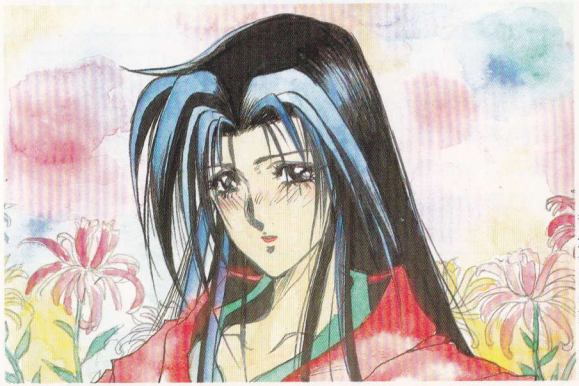
このコマンドを実行すると宝物を鑑定できる武将と、その武将が持っている宝物の一覧表が表示されます。鑑定させたい武将を選んで下さい。



◀宝物鑑定画面

命令終了

行軍フェイズに移るときにこのコマンドを実行します。戦略フェイズから行軍フェイズに移ると戻ることは出来ませんので注意して下さい。


龍造寺家の娘 沙羅

7-3. 行軍フェイズコマンド

行軍フェイズコマンドは行軍フェイズで使う命令の集まりです。戦略フェイズコマンドとは違い、１ターンの間に武将１人につき１回しか使えません。

行軍フェイズコマンドは武将ユニットにカーソルを合わせてＡボタンを押すことによって表示されます。

会合

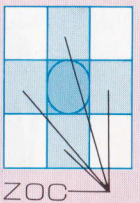
敵陣営の武将ユニットを引き抜くためのコマンドです。このコマンドを実行すると会合範囲が表示されますので、引き込みたい武将ユニットを選んで下さい。会合は知力と位階が勝る武将ほど成功しやすくなります。

行軍

武将ユニットを移動させるためのコマンドです。このコマンドを選ぶと範囲が表示されます。範囲内で行軍させたい場所を選べば、その場所にユニットは移動します。敵ユニットの周囲はZOCとなるので注意して下さい。

ZOCについて

ZOCとは敵ユニットの前後左右１エリアの範囲のことをいいます。ここに入ったら、どんなに移動力のあるユニットでも立ち止まらなくてはいけません。ZOCで囲まれた場合でも１エリアは進めます。



結界

結界を張るためのコマンドです。結界とは妖力を使って張るバリアーです。味方の結界内では敵の呪術の効果と、プレイヤーに与えるダメージが制限されます。

マップ上に結界の範囲が表示されますので、結界に使用する妖力を方向ボタンの左右で決定して下さい。

諜報

ゲームをスタートした状態では、敵の陣営の武将ユニットの能力や城の能力は不明になっています。このコマンドを選べば、これらの情報を知ることが出来ます。

このコマンドを実行するとマップ上に諜報の範囲が表示されます。範囲内の敵のユニットを選んで下さい。ただし実行する武将の能力により諜報の範囲が異なります。

呪術

行軍フェイズで呪術をかけるためのコマンドです。この行軍フェイズで使用できる呪術は巻末の呪術一覧表の行軍フェイズの呪術のみです。また呪術を掛けるにはその呪術に見合った妖力を持っていなければいけません。コマンドを選んだあとに使用する呪術を選んで下さい。次に呪術を掛ける相手を選べば呪術を実行します。(☞32ページ参照)

7.コマンドの説明

宝物

宝物を使用したり受け渡しをするコマンドです。このコマンドを選ぶと5つのサブコマンドが表示されます。

①宝物使用

行軍フェイズで使用効果のある宝物を使うコマンドです。鑑定済みの宝物を持っている武将が実行できます。

②宝物受渡

行軍範囲内にいる他の味方の武将との間で宝物の受け渡しをするコマンドです。

③宝物探査

一部の宝物以外は全てマップ上に埋蔵されています。このコマンドを使うと宝物の埋蔵場所を知ることができます。武将の技量が高いほど範囲は広くなります。

④宝物封印

大部分の宝物は使用できる陣営が限られています。敵にしか使えない宝物を手に入れてしまった場合に、このコマンドを使用します。マップ上の任意の場所に宝物を封印できます。封印した宝物は封印妖力以上の妖力を使わなければ解除できません。

コマンドを実行し、封印に費やす妖力を決定して下さい。その武将のいる場所に宝物は封印されます。

⑤封印解除

埋蔵してある宝物は例外なく封印されています。ですから宝物探査で見つけた宝物はこのコマンドで封印を解除すれば、手に入ります。

宝物の埋蔵してあるエリア上でコマンドを選んだ後、解除に使用する妖力を決定して下さい。

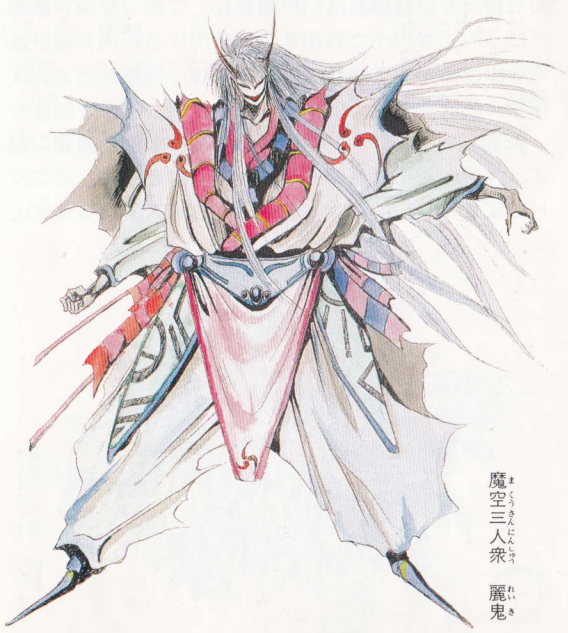
7.コマンドの説明

待機

次に説明する終了コマンドを選ぶと、そのターンに命令を出さなかった武将はFUAにより自動行軍をします。自動行軍させたくない武将は、前もってこのコマンドを選ぶことによりその場で待機します。

終了

行軍フェイズを終了させる場合にこのコマンドを実行します。プレイヤーの行軍フェイズは終了します。



魔空三人衆　麗鬼

7-4. 戦闘フェイズコマンド

攻撃

敵に対して攻撃を仕掛けるコマンドです。このコマンドを選ぶと攻撃を仕掛ける相手の名前が枠で囲まれますので方向キーで攻撃する相手を選んで下さい。

呪術

呪術を放つコマンドです。このフェイズで使用できるのは戦闘フェイズの呪術です。ただし呪術に見合った妖力を持っていなければいけません。このコマンドを選ぶと使う呪術が表示されますので使用する呪術を選び、呪術を掛ける相手を選んで下さい。

宝物

戦闘フェイズに使用効果のある宝物を使うコマンドです。大将か副将が宝物を持っているときだけこのコマンドは使えます。コマンドを選べば宝物を使用します。

魔空三人衆　蛇髪仙

勧告

戦場で敵に対して降伏勧告を行なうコマンドです。勧告は大将や副将の配下にいる武将にもできます。

コマンドを選んで、勧告をする敵の武将を選んで下さい。勧告を行ないます。

待機

何もさせないコマンドです。ですが、防御の効果もあるので、待機している部隊は敵から受ける損害が少し少なくなります。コマンドを選べば、待機します。

退却

大将または副将を戦場から退却させるコマンドです。必ず退却できるわけではなく、敵の大将や副将の特性値が高い場合は失敗することもあります。

コマンドを選べば、
その部隊は退却します。

魔空三人衆　紅竜

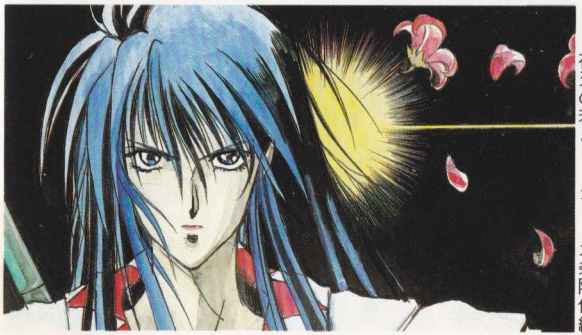
8. 呪術

呪術はファンタジーRPGでいうところの魔法です。そして妖力が魔力に当たります。呪術は妖力を消費して放ちます。位階が高くなればなるほど強力な呪術が使えます。呪術には地水火風空の5種類の属性があります。

行軍フェイズの呪術

	呪術名	消費妖力	効果
地系	地縛鎖	2	地割れで敵を封じます。
	地印呪	4	大地の印で呪術を防ぎます。
	土鬼召喚	6	土鬼を兵士として加えます。
	牛頭召喚	8	牛頭を兵士として加えます。
	轟震	10	敵国に大地震を起こします。
水系	幻霧	3	霧で奇襲しやすくします。
	妖水鏡	5	水鏡で呪術を防ぎます。
	水鬼召喚	7	水鬼を兵士として加えます。
	魔鏡	11	ワープできます。
	凍結	13	敵の国に冷害を起こします。
火系	火雨	2	敵に火の雨を降らせます。
	斥火陣	5	呪術の炎で呪術を退けます。
	火鬼召喚	8	火鬼に敵を襲わせます。
	馬頭召喚	10	馬頭に敵を襲わせます。
	竜王顕現	13	竜王に敵国を襲わせます。

風系	飛翼	1	地形を無視して行軍します。
	風鬼召喚	3	風鬼を兵士として加えます。
	韋駄天	5	行軍距離を伸ばします。
	静風術	9	敵の士気を減らします。
	台風	11	敵の国に台風を起こします。
空系(夜叉)	幻鬼召喚	4	幻鬼に敵を襲わせます。
	式鬼召喚	5	式鬼に敵を襲わせます。
	跳躍	7	城から城へワープします。
	五大夜叉召喚	12	五大夜叉に敵を襲わせます。
	毘沙門天顕現	15	毘沙門天に城を襲わせます。
空系(魔空)	幻鬼召喚	4	幻鬼に敵を襲わせます。
	餓鬼召喚	5	餓鬼に敵を襲わせます。
	跳躍	6	城から城へワープします。
	羅刹将召喚	11	羅刹将に敵を襲わせます。
	魔空界発現	14	敵国に魔空界を移します。



夜叉の若きリーダー　九条院伊織

8. 呪術（じゅじゅつ）

	呪術名	消費妖力（しょうひようりょく）	効果（こうか）
地系（ちけい）	地障壁（ちしょうへき）	1	岩（いわ）を盛（も）りあげ敵（てき）を防（ふせ）ぎます。
	飛岩石（ひがんせき）	3	岩（いわ）を飛（と）ばし攻撃（こうげき）します。
	地霊召喚（ちれいしょうかん）	5	地霊（ちれい）を兵士（へいし）として加（くわ）えます。
	牛頭召喚（ごずしょうかん）	7	牛頭（ごず）を兵士（へいし）として加（くわ）えます。
	地裂割（ちれつかつ）	9	地（ち）を裂（さ）いて攻撃（こうげき）します。
水系（すいけい）	紫煙霧（しえんむ）	2	呪術（じゅじゅつ）を防（ふせ）ぐ霧（きり）をまといます。
	凝固（ぎょうこ）	4	敵（てき）を動（うご）けなくします。
	水霊召喚（すいれいしょうかん）	6	水霊（すいれい）を兵士（へいし）として加（くわ）えます。
	豪雨（ごうう）	10	豪雨（ごうう）で敵（てき）の士気（しき）を挫（くじ）きます。
	吹雪（ふぶき）	12	吹雪（ふぶき）を起（お）こして攻撃（こうげき）します。
火系（かけい）	鬼火鎧（おにびよろい）	1	鬼火（おにび）で呪術（じゅじゅつ）を防（ふせ）ぎます。
	火炎陣（かえんじん）	4	火炎（かえん）で敵（てき）の動（うご）きを封（ふう）じます。
	火霊召喚（かれいしょうかん）	7	火霊（かれい）に敵（てき）を襲（おそ）わせます。
	馬頭召喚（めずしょうかん）	9	馬頭（めず）に敵（てき）を襲（おそ）わせます。
	轟炎（ごうえん）	12	凄（すさ）まじい炎（ほのお）で攻撃（こうげき）します。
風系（ふうけい）	烈風（れっぷう）	1	烈風（れっぷう）で呪術（じゅじゅつ）を封（ふう）じます。
	旋風斬（せんぷうざん）	3	カマイタチで攻撃（こうげき）します。
	風霊召喚（ふうれいしょうかん）	5	風霊（ふうれい）を兵士（へいし）として加（くわ）えます。
	切気刀（せっきとう）	8	攻撃力（こうげきりょく）を増加（ぞうか）させます。
	雷帝の矢（らいていのや）	10	雷帝（らいてい）の力（ちから）を借（か）り攻撃（こうげき）します。

空系（夜叉）（くうけい（やしゃ））	式鬼召喚（しきしょうかん）	3	式鬼（しき）を兵士（へいし）として加（くわ）えます。
	呪障壁（じゅしょうへき）	4	障壁（しょうへき）で呪術（じゅじゅつ）を防（ふせ）ぎます。
	空撃剣（くうげきけん）	6	味方（みかた）の攻撃力（こうげきりょく）を高（たか）めます。
	歪曲壁（わいきょくへき）	11	空間（くうかん）を歪（ゆが）め攻撃（こうげき）を退（しりぞ）けます。
	夜叉王召喚（やしゃおうしょうかん）	14	夜叉王（やしゃおう）に敵（てき）を襲（おそ）わせます。
空系（魔）（くうけい（ま））	餓鬼召喚（がきしょうかん）	3	餓鬼（がき）に敵（てき）を襲（おそ）わせます。
	呪障壁（じゅしょうへき）	4	障壁（しょうへき）で呪術（じゅじゅつ）を防（ふせ）ぎます。
	空撃剣（くうげきけん）	6	味方（みかた）の攻撃力（こうげきりょく）を高（たか）めます。
	爆砕（ばくさい）	10	空間（くうかん）を破壊（はかい）し攻撃（こうげき）します。
	傀儡（くぐつ）	13	敵武将（てきぶしょう）を捕虜（ほりょ）とします。

9. 宝物

『斬～夜叉円舞曲～』では中間陣営は呪術を使うことができません。その代わりに宝物を使用することができます。宝物は使用できる陣営が限られており、その大部分が中間陣営の使用可能なものです。なお自分の陣営では使用できない宝物を持っていた場合は、何らかの損害を受ける場合があります。

護神剣	護神剣は２振り存在します。最空用と九条院伊織用があります。死魔神との戦いはこの２振りがなければ辛いものとなるでしょう。
魔神の書	魔神の書は死魔神を復活させる儀式を記した書物です。この書物を使用すると、死魔神の力を借りることができます。
龍王刀	最空が最初に持っている剣です。この剣を使用すると天龍八部衆の１柱の龍王を呼び出せるといいます。
妖石	妖石は呪術の属性を変えることができると伝えられる石です。５種類あります。

このほかにも宝物は多数存在します。他の宝物の効力は皆さんが自分で捜して下さい。

ご注意

カートリッジは精密機器ですので、以下のことに注意して取り扱うようお願いします。

電源OFFをまず確認

カートリッジの抜き差しをするときは必ず本体の電源をOFFにして下さい。電源がONの状態でカートリッジを抜き差しした場合、カートリッジや本体が故障する恐れがあります。

カートリッジはデリケート

カートリッジには強いショックを与えないで下さい。ぶつけたり、踏んだり、分解などをした場合、カートリッジが故障する恐れがあります。

端子部には触れないで

端子部を触ったり、水で濡らしたりしないで下さい。端子部が壊れますとゲームができなくなります。

保管場所に注意して

直射日光の当たるところや、ストーブの近くなど極端に熱いところや、湿気の多いところ、寒いところを避けて保管するようにして下さい。

ご注意

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを取るときはベンジン、シンナー等、薬品を使わないようにして下さい。汚れが気になる場合は乾いた布やちり紙で軽くふき取って下さい。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。テレビ画面からはできるだけ離れ、30分から１時間ごとに休憩を取りましょう。

●ご感想、お問い合わせは

〒162 東京都新宿区西早稲田2－14－1

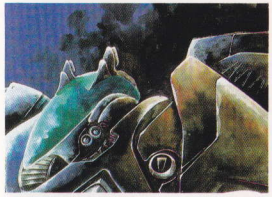
TOHMA西早稲田B1

ウルフ・チーム　ユーザーサポート係

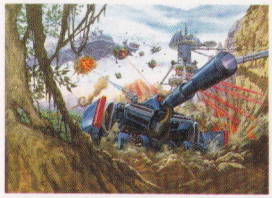
TEL（03）5273-4795　平日10：00～17：00

WOLF TEAM LINE UP!

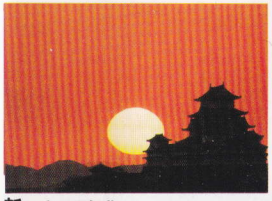
好評発売中



FZ戦記 AXIS



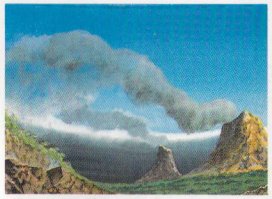
MANEUVER CEPTER Granada



斬～夜叉円舞曲～

斬 GEAR

発売予定



ディノランド

アークス・オデッセイ